



Post mortem

Dadas todas as responsabilidades que os desenvolvedores de jogos enfrentam, não é de surpreender que eles raramente reservem tempo para conduzir post mortems de projetos.

Um post mortem é um procedimento pelo qual você resume a história de um projeto e analisa seus aspectos positivos e negativos. O objetivo de uma análise é tirar conclusões significativas para ajudá-lo a aprender com seus sucessos e fracassos anteriores. Apesar de seu nome sombrio, um post mortem pode ser um método extremamente produtivo para melhorar suas práticas de desenvolvimento (ARRUDA, 2014).

O melhor momento para realizar o post mortem é cerca de duas semanas após o lançamento de um produto (ou, para determinados produtos, após o cancelamento do projeto). Isso permite que você recupere sua objetividade sem esquecer os detalhes. Suas memórias ainda estarão frescas e você terá uma boa perspectiva para ver o projeto como um todo, em vez de se concentrar demais no trabalho mais recente.

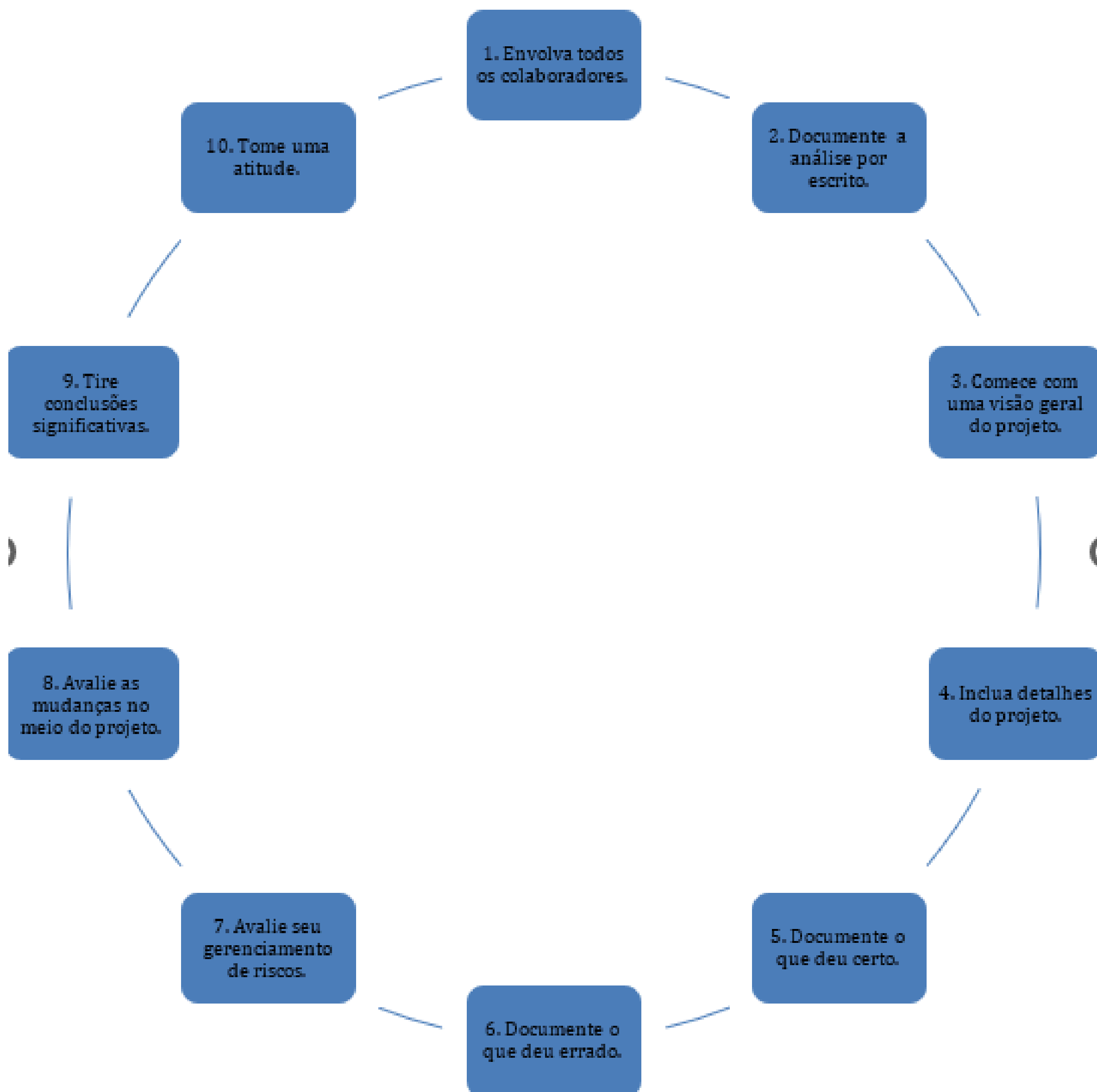
De acordo com Wirtz (2023), como qualquer empreendimento criativo, é sempre uma ideia fantástica voltar e ver o que precisa ser melhorado e o que deve ser descartado. A realização de post mortem não é exclusiva do desenvolvimento de jogos. Qualquer um pode fazer uma retrospectiva detalhada sobre praticamente qualquer assunto: campanhas políticas fracassadas, estratégias de trabalho e lançamentos de produtos.

As análises de jogos post mortem são maneiras confiáveis para que todos possam dar um passo para trás depois que a poeira do dia do lançamento

baixar. Dá aos jogadores e desenvolvedores de jogos a chance de respirar e examinar o que deu errado e o que deu certo.



Segundo Pavlina (2000), podemos utilizar algumas sugestões abaixo para conduzir um bom projeto post mortem:



Fonte: Adaptado de Pavlina (2000).

1. Envolva todos os colaboradores

Se outras pessoas estiverem envolvidas em seu projeto, organize uma reunião de revisão. Se você foi o único colaborador, reserve um tempo pa refletir sobre sua experiência.

Documente os aspectos bons, ruins e feios do projeto. Anote todas as queixas e solicite ideias para melhorias futuras. Podemos utilizar, por exemplo, um questionário de revisão com três partes. Primeiro, relacionar um sistema de classificação de um a dez para quantificar o feedback subjetivo. Em segundo lugar, podemos incluir perguntas direcionadas para áreas específicas que possam precisar de melhorias. E, finalmente, devemos utilizar uma seção de comentários de formulário livre para feedback aberto.

2. Documente a análise por escrito

Documente os detalhes da análise por escrito. Embora seja perfeitamente aceitável criar um documento de texto simples para pequenos projetos, é aconselhável utilizar a estrutura do HTML para grandes projetos.

O documento pode então ser publicado na intranet, para que todos na empresa tenham fácil acesso a ele. Dessa forma, você pode fornecer links para recursos adicionais, como documentos, cronogramas e arquivos diversos. Também facilita a criação de uma coleção de análises ao longo do tempo, com links entre seções relacionadas de diferentes documentos.

3. Comece com uma visão geral do projeto

Comece o documento post mortem com uma breve visão geral, incluindo uma visão geral do design, orçamento estimado e datas de início e término do projeto. Descreva a finalidade do produto, o cliente pretendido e outras informações gerais.

4. Inclua detalhes do projeto

Documente os detalhes quantificáveis. Inclua suas estimativas de cronograma e orçamento, bem como os resultados reais. Liste o número linhas de código-fonte na versão final, bem como as linhas de código reutilizadas.

Documente o tamanho da mídia e os requisitos do sistema para o usuário final. Liste todos os bugs conhecidos ou problemas de compatibilidade. Observe quais ferramentas de desenvolvimento foram usadas e seus números de versão, incluindo atualizações no meio do projeto. Liste todos que trabalharam e documente suas contribuições.

5. Documente o que deu certo

Documente o que deu certo com seu projeto. O produto final saiu melhor do que o esperado?

Liste todos os elementos que deram certo para o seu projeto. Por exemplo, poderíamos ter conseguido atingir uma excelente garantia de qualidade, pois foi possível avaliar com muita atenção a qualidade do código e manter o software praticamente livre de bugs durante todo o seu desenvolvimento.

6. Documente o que deu errado

Que dificuldades encontrou? Quais suposições se mostraram incorretas?

Nessa etapa, devemos compilar uma lista detalhada das deficiências. É aconselhável listar tudo o que não aconteceu conforme o esperado. Documente também as surpresas desagradáveisque eventualmente ocorreram no meio do processo.

7. Avalie seu gerenciamento de riscos

Documente todos os riscos que você assumiu durante o projeto e observe a eficiência com que os gerenciou. Você explorou ideias experimenta usou novas tecnologias ou ferramentas de desenvolvimento ou desenvolveu para uma nova plataforma? Seu cronograma caiu devido a práticas de estimativa inadequadas? Você assumiu grandes riscos?

Avalie sua experiência em gerenciamento de riscos, prestando atenção especial em como você mudaria sua abordagem para o próximo projeto.

8. Avalie as mudanças no meio do projeto

Que mudanças imprevistas ocorreram ao longo do projeto? Como você respondeu a eles? Você incorporou algumas adições no meio do projeto ou o excesso de recursos foi um problema?

Nesta etapa, devemos observar e refletir sobre as mudanças que aconteceram no projeto, por exemplo: uma alteração que gerou uma flexibilidade no mecanismo do jogo.

9. Tire conclusões significativas

Que conclusões você pode tirar do histórico do seu projeto que o ajudarão a melhorar no futuro? O que você deve começar a fazer, continuar fazendo ou parar de fazer?

Nessa etapa, devemos descrever as novas práticas que podemos experimentar em um próximo projeto. Essa é talvez a parte mais importante do post mortem, então esteja preparado para passar mais tempo nessas reflexões do que em qualquer outra seção.

10. Tome uma atitude

Seria uma grande perda de tempo criar um belo projeto post mortem, arquivá-lo e esquecê-lo. A etapa final é desenvolver um plano de ação que possa ser aplicado à sua próxima demanda. Revise o histórico, reflita sobre

as lições aprendidas e especifique novas diretrizes a serem seguidas no futuro.



Podemos, por exemplo, criar uma lista de verificação para o(s) próximo(s) projeto(s). Seja você um programador solitário ou parte de uma equipe maior, o post mortem irá auxiliar no processo de maximização dos benefícios obtidos com a experiência obtida no processo de desenvolvimento do jogo.

Em grandes projetos, você pode até realizar um pequeno post mortem após cada marco, permitindo que você aproveite o que aprendeu o mais rápido possível. Um benefício final de conduzir uma análise é que você obtém uma sensação muito gratificante de encerramento, porque, na verdade, documenta todo o crescimento pessoal que experimentou como resultado da conclusão do projeto.

Atividade Extra

A partir do que foi apresentado neste módulo, principalmente no processo de criação de um post mortem no processo de desenvolvimento de jogos digitais, sugiro a leitura do trabalho acadêmico intitulado "**Dificuldades Organizacionais de Empresas Indies de Desenvolvimento de Jogos Digitais**" (ALENCAR e JUCÁ, 2019) – disponível no Google Acadêmico. Ele fornece uma análise dos problemas organizacionais enfrentados pelas pequenas empresas de desenvolvimento de jogos. Ao longo dessa pesquisa, será possível refletir que a etapa de pós-produção é responsável pela distribuição do jogo. As lições aprendidas e relatadas no post mortem podem estar relacionadas ao produto, ferramentas, documentos utilizados, processo ou qualquer outro aspecto do desenvolvimento.



Referência Bibliográfica

ARRUDA, E. P. **Fundamentos para o Desenvolvimento de Jogos Digitais**. Porto Alegre: Grupo A, 2014.

PAVLINA, S. **Conducting a Project Postmortem**. Gamedev.net. 2000. Disponível em: < https://archive.gamedev.net/archive/reference/articles/article977.html#:~:text=Given%20all%20the%20responsibilities%20that,its%20positive%20and%20negative%20aspects >. **(Acesso em 04/07/2023)**

WIRTZ, B. **Postmortem Games Analysis: Learning and Improving**. Lake House Media, LLC. 2023. Disponível em: < https://www.gamedesigning.org/learn/postmortem/ >. **(Acesso em 04/07/2023)**

Atividade Prática AULA 16 - Post mortem

Título da Prática: Post mortem

Objetivos: Refletir sobre a importância do Post mortem.

Materiais, Métodos e Ferramentas: Browser (navegador) e ferramenta de edição de textos.

Atividade Prática

Roteiro

1º. Passo) Leia atentamente o texto:

Um post mortem, também chamado de retrospectiva do projeto, é um processo para avaliar o sucesso (ou falha) da capacidade de um projeto alcançar as metas de negócios.

De acordo com McLaughlin (2013), uma típica reunião post mortem começa com uma reafirmação do escopo do projeto. Os membros da equipe e proprietários de empresas são solicitados por um facilitador a compartilhar respostas para as seguintes perguntas:

O que funcionou bem para a equipe?

O que não funcionou bem para a equipe?

O facilitador pode solicitar dados quantitativos relacionados ao gerenciamento de custos ou dados qualitativos, como qualidade percebida do produto final. Idealmente, o feedback coletado de um post mortem do projeto será usado para garantir a melhoria contínua do gerenciamento de projetos futuros. Os Post mortems são geralmente conduzidos no final do processo do projeto, mas também são úteis no final de cada estágio de um projeto multifásico.

2º. Passo) Acesse uma ferramenta de pesquisa na internet, como o Google e pesquise sobre alguns modelos de Post mortem de jogos digitais disponíveis gratuitamente para consulta.

3º. Passo) Desenvolva um relatório técnico que aponte a importância da utilização do Post mortem para a conclusão e fechamento do projeto, bem como quais elementos esse documento deve conter (escopo).

Você deverá enviar o seu relatório técnico seguindo o formato ABNT contendo entre 1000 e 1500 caracteres (com espaços), desconsiderando as referências bibliográficas. Na montagem desse documento, será permitido a utilização de imagens, gráficos e demais elementos para facilitar a compreensão da sua ideia.

Gabarito Atividade Prática



Um post mortem é onde uma equipe reflete sobre o que deu errado com algo que fizeram e documenta e/ou altera seu processo para impedir que isso aconteça novamente.

A partir desse documento, é possível detalhar uma linha do tempo de onde as coisas começaram a dar errado e promover a reflexão sobre como poderíamos ter detectado isso antes para o bom andamento do processo de produção do jogo digital.

Mais importante ainda, podemos detectar bugs que nem mesmo conhecemos. E se corrigirmos os processos propensos a causar problemas antecipadamente, esses erros nem ocorrerão.

A partir da construção de um port mortem, será possível aprender todas as lições que pudermos com as interrupções e emergências para garantir que nunca aconteçam novamente. Nada é mais valioso do que a experiência.

Um modelo post mortem comum conterá alguns detalhes importantes, como:

- **quando aconteceu**;
- **quem é o dono do post mortem (e fará a análise)**;
- **algumas lições aprendidas**;
- **uma linha do tempo aproximada do bug de emergência e algumas ações do post mortem.**

Referências Bibliográficas

MCLAUGHLIN, E. **Project post-mortem**. 2013. Disponível em: < https://www.techtarget.com/searchcio/definition/project-post-mortem >. **(Ace em 05/07/2023)**

Ir para exercício